

Avatares

El mundo real da problemas, está lleno de incertidumbres, limitaciones e imposibilidades, y también de delincuencia. Dicho así, parece lógico que millones de personas hayan visto en el mundo virtual la solución para conseguir sus aspiraciones. Ser otro en la red engancha, los avatares tienen la apariencia de quien uno quiere ser; moldeados por un jugador adquieren propiedades, emociones y capacidades para comunicarse con otros. Cada mes, 12 millones de personas de todo el mundo se conectan a un juego de Internet llamado *World of Warcraft* en el cual adoptan una identidad para interactuar, jugar y soñar.

Ahora sabemos que algunas personas no se conforman con ser príncipes o guerreros virtuales; también hay tramosos, o más bien ladrones jugando, a pesar de los sistemas de seguridad que protegen estos juegos contra los malintencionados y es que reglas hay en ambos mundos. Lo último es el robo de una identidad mediante troyanos para venderla en la red. Descubrir el robo de tu personaje puede ser traumático para el jugador, comenta un directivo de un conocido antivirus. Y es que si algo podemos hacer en los mundos virtuales es controlar nuestra presencia, como es si queremos ser altos, guapos y todopoderosos.

Los psiquiatras tendrán que tratar y analizar esta nueva patología, que proviene de la usurpación de la identidad virtual, como hicieron microbiólogos, matemáticos y epidemiólogos cuando se fascinaron por otro hecho sucedido en este mismo juego de rol. En este caso, fue una epidemia desatada por una serpiente alada con grandes poderes. Cuando uno de sus adversarios se infectaba, los avatares cercanos también lo hacían. Los programadores se percataron tarde de que la infección era imprevista y no por una forma ingeniosa de jugar. Así, la pandemia fue imparable y ante la gravedad del hecho y la imposibilidad de ponerle fin tuvieron que desenchufar este mundo virtual para devolverle la salud. En este caso, el mundo virtual sirvió para trasladarlo al mundo real y poder establecer posibles analogías con epidemias reales.

El comportamiento *online* del ser humano comienza a ser un estudio habitual y para sorpresa de los investigadores, en estos mundos ideales seguimos actuando de una manera muy humana, para lo bueno y para lo malo. Algunas personas cooperan con otras, pero otras no lo hacen. El uso y difusión de nuevas tecnología a través de los análisis realizados, bien sea del teléfono, el correo electrónico o los avatares, llevan a pensar que la tecnología acaba por complementar las interacciones sociales reales, nunca a suplantarlas.

Para los autores del libro *Conectados*, Christakis y Fowler, el *homo dyctyous* u hombre en red es una visión de la naturaleza humana que tiene en cuenta los orígenes del altruismo y del castigo y también de los deseos y repulsiones que alimenta. Las malas prácticas están prohibidas por las compañías de videojuegos, que castigan a los tramosos con la expulsión, ya que, como en el mundo real, no sólo está en peligro una posible salud pública, sino las grandes ganancias que generan en estos momentos los juegos *online*.

considerablemente el flujo de aire. La versión XL tiene más puntos de extracción en los perfiles transversales para garantizar una extracción óptima en áreas de trabajo más grandes.

Gracias al diseño de la placa deflectora, el riesgo de incendio se reduce considerablemente, ya que evita que las chispas entren en los conductos, eliminando de forma eficaz este conocido peligro de incendio. La campana de extracción modular de Euromate está disponible desde de 1,5 m² (1 x 1,5 m) hasta de 30 m² (5,5 x 5,5 m).

Euromate.

Internet: www.euromate.com

>> Barrera de seguridad, robusta y de fácil configuración para evitar zonas muertas

Banner Engineering acaba de presentar en el mercado una barrera de seguridad tipo 4 de bajo coste. La nueva EZ-SCREEN LP (de perfil reducido) proporciona una protección continua en toda su longitud, evitando las zonas muertas. Su diseño en dos piezas (emisor y receptor) con la unidad de control integrada elimina la necesidad de montar un controlador separado. La barrera está diseñada de forma que su montaje es simple y, a su vez, su funcionamiento es muy fiable en máquinas utilizadas en una gran variedad de industrias, entre ellas el automóvil, la electrónica y los semiconductores, la manipulación de materiales y la metalurgia. Las barreras están disponibles con un acabado de color amarillo, en aluminio anodizado para lograr una apariencia más estética en la que no se requiera el amarillo, y en versión niquelada, segura ante descargas electrostáticas (ESD). Las unidades están disponibles con una resolución de 14 mm para detección de dedos o con una resolución de 25 mm para detección de manos. Las alturas de protección varían de 270 mm a 1.810 mm, con una distancia de detección de hasta 7 m, y unos tiempos de respuesta de 8 a 43 ms, en función de la longitud.

El perfil de aluminio tiene unas dimensiones de 28 x 26 mm, lo que hace que sea ideal para máquinas de pequeñas dimensiones. En los kits se incluyen los soportes para el montaje desde los extremos o desde los lados, con fijaciones giratorias para una correcta alineación. Se dispone de todo tipo de sujeciones adicionales para adaptarse a casi cualquier configuración de la máquina. En breve se presentarán al mercado unidades en cascada para proteger perfiles laterales irregulares. La configuración es simple, no se precisa de PC, dispone conmutadores DIP y una pantalla LED de siete segmentos, con un indicador de barras de LED que muestra la información del diagnóstico. EZ-SCREEN LP está certificada como tipo 4, categoría 4 PLe y SIL 3. También cumple con los requisitos de fiabilidad de control según OSHA/ANSI. Banner Engineering es fabricante también de sensores de visión, sensores fotoeléctricos y ultrasónicos, conjuntos de fibra óptica, luces indicadoras, sistemas de

